



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF KOPER EDUKASI ASEAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Susi Purwandari¹

¹Sekolah Dasar Negeri Bantal

¹Contributor Email: susiurwandari@gmail.com

Abstract

The aims of this research are to explain the Koper Edukasi ASEAN as an innovative media about the stages of children's cognitive development, to explain how to use it in civics learning, and to describe the magnitude of improvement in student learning outcomes after using innovative media Koper Edukasi ASEAN in civics learning in 6th grades of SDN Bantal in school year 2017/2018. The innovative media of the Koper Edukasi ASEAN is used in civics learning about ASEAN in three meetings. On each meeting, learning uses the Koper Edukasi ASEAN media with different materials. The method used in this research is quasi-experimental method. The form of quasi-experimental design used is time series design. The use of the Koper Edukasi ASEAN is adjusted to the syntax which consists of five stages, i.e. group formation, group assignment work, presentation of the results of group discussions, discussion of the results of group discussions, and awards. The application of the syntaxes is complemented by how it is adjusted according to the civics learning implementation plan on ASEAN materials. The results of this research shows that the use of Koper Edukasi ASEAN increase student's learning outcomes, proven from the class average value which was originally 66 has increased to 84, that means it has increased 18 (21%). The Learning completeness which was originally 60% has increased to 100%, that means it has increased by 40%.

Keywords: Koper Edukasi ASEAN, Student Learning Outcomes, Civics Learning

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memberi kontribusi besar dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional, karena PKn diajarkan sejak dini pada siswa khususnya siswa sekolah dasar sebagai fondasi awal yang kokoh guna menopang pendidikan selanjutnya. Melalui PKn, siswa ditanamkan cara bersikap serta bertindak secara cerdas dan bijak dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sikap inilah yang seharusnya tumbuh pada diri siswa sebagai generasi emas penerus bangsa. Selanjutnya, menurut Ruminiati (2008:25) mata pelajaran PKn berkaitan langsung dengan kehidupan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Itu artinya, PKn bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari norma-norma, hak, dan kewajiban untuk dipraktikkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Winataputra (2008) tentang tujuan PKn, yakni guna mempersiapkan siswa dengan cara mengembangkan potensi (kognitif, afektif, perilaku) serta kompetensi diri yang dimiliki untuk menghadapi lingkungannya sebab mereka akan hidup di lingkungan yang terus berkembang peradabannya. Mengajarkan PKn, khususnya di sekolah dasar menjadi sangat penting, sebagai fondasi awal yang harus disiapkan dan diberikan sebaik mungkin agar semakin kokoh guna menopang pendidikan selanjutnya.

Mengingat pentingnya mempelajari PKn, guru wajib menyajikan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar. Hal ini sangatlah penting sebab dengan mengetahui tahapan tersebut guru dapat mengajarkan materi dengan cara yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Piaget dalam Sani (2013) menyatakan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak usia 7–12 tahun (usia SD) berada pada tahap operasional konkret. Artinya, pada tahap ini pikiran mereka masih terbatas pada hal-hal konkret, belum dapat memecahkan persoalan yang abstrak, tidak lagi bersifat egosentris, serta dapat melakukan klasifikasi. Piaget juga

menjelaskan bahwa kemampuan belajar anak banyak ditentukan oleh kemauan, keaktifan, dan kemandirian individu. Keaktifan adalah faktor dominan keberhasilan belajar, sedangkan kemandirian merupakan jaminan tercapainya hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, belajar menurut teori Piaget perlu disesuaikan dengan taraf perkembangan kognitif individu (Danoebroto, 2015).

Bertolak dari teori di atas, pembelajaran PKn juga diberikan kepada siswa kelas VI SD Negeri Bantal. Salah satu materi yang dipelajari adalah kerja sama negara-negara Asia Tenggara atau ASEAN. Siswa wajib menguasai materi tersebut sebagai bekal untuk mempelajari kompetensi berikutnya. Selain untuk menambah pengetahuan siswa tentang berbagai informasi penting di negara Asia Tenggara, mengetahui tujuan dan bentuk kerja sama, serta peranan Indonesia di ASEAN, materi ini juga menjadi bagian soal pada ujian sekolah.

Begitu pentingnya mempelajari materi ASEAN, guru pun tak ingin siswa mengalami masalah. Berbagai cara diterapkan dalam pembelajaran. Metode diskusi diterapkan agar siswa lebih aktif dalam bercurah pendapat, minimal dengan anggota kelompoknya. Kemandirian siswa tertanam ketika mereka mengerjakan tugas kelompok dari membaca/mempelajari materi, mengerjakan tugas kelompok, hingga mempresentasikannya. Sementara itu, guna mengonkretkan konsep-konsep materi ajar, media pembelajaran berupa globe dan peta pun sudah digunakan. Harapannya siswa mampu memahami materi ASEAN dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Menurut Susanti (2014) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa metode diskusi dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Senada dengan Pono dan Lutfi (2012) dalam penelitiannya berhasil dibuktikan bahwa metode diskusi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Setelah penulis melakukan studi evaluasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn, skor yang diperoleh siswa masih rendah atau di

bawah KKM (70). Berikut ini tabel yang menyajikan data perolehan siswa setelah evaluasi:

Tabel 1 Hasil dan Ketuntasan Belajar Siswa Sebelum Tindakan

No.	Hasil Belajar		Ketuntasan Belajar
	Nilai	Frekuensi	
1	31-40	2	Belum Tuntas
2	41-50	3	Belum Tuntas
3	51-60	1	Belum Tuntas
4	61-70	4	Tuntas
5	71-80	3	Tuntas
6	81-90	2	Tuntas
7	91-100	0	-
Nilai terendah	40	-	-
Nilai tertinggi	90	-	-
Jumlah	990	-	-
Rata-rata	66	-	-
Tuntas	-	9	60 %
Belum Tuntas	-	6	40 %

Melihat kondisi tersebut, perlu dilakukan identifikasi masalah guna mengetahui penyebabnya. Hasilnya menunjukkan sebagai berikut:

- Adanya kebosanan yang dirasakan siswa dalam berdiskusi. Kegiatan diskusi biasa dilakukan dengan membaca materi ajar, menjawab pertanyaan, atau melakukan tugas yang diakhiri dengan menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok lainnya. Hal ini sudah sering dilakukan siswa sejak kelas IV lalu. Mereka menginginkan hal baru dalam pembelajaran.
- Buku pelajaran yang sarat tulisan turut menjadi alasan siswa yang malas membacanya. Pada saat diskusi, siswa wajib membaca materi di buku paket agar dapat mengerjakan tugas kelompok. Namun, mereka justru mengatakan bahwa materinya terlalu banyak, dan malas membaca buku.
- Siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Meskipun guru sudah memanfaatkan globe dan peta dalam pembelajaran, ternyata belum mampu menarik perhatian siswa. Kedua media tersebut sudah biasa dilihat dan bukan merupakan hal baru bagi mereka.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kegiatan belajar siswa yang monoton, keberadaan buku pelajaran yang belum mampu menarik rasa ingin tahu siswa, serta minimnya media pembelajaran yang digunakan. Masalah tersebut tentu menjadi kendala, yang pada akhirnya mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi kurang bermakna dan tujuan pembelajaran juga belum tercapai. Hal ini juga berakibat pada hasil belajar yang diperoleh sebagian besar siswa masih rendah. Prasetyo (2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting. Dalam penelitiannya, ia berhasil membuktikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan kesadaran berkonstitusi dan nilai-nilai Pancasila serta PKn siswa kelas VI SDN Dadapayam 02. Senada dengan hal tersebut, Anitah (2013) turut menjelaskan pengertian media sebagai pembawa pesan yang disampaikan guru agar dapat diterima siswa dengan baik. Media pembelajaran dapat berupa media yang sederhana sampai teknologi modern. Media sederhana dapat berupa gambar maupun benda-benda yang ada di sekitar kita, sedangkan media teknologi modern biasanya memanfaatkan program komputer untuk membuatnya.

Guna mengatasi permasalahan yang pertama, yakni kegiatan belajar siswa yang monoton, jika ingin menggunakan metode diskusi harus diberi kegiatan yang menarik perhatian siswa, misalnya dengan memberikan permainan edukatif. Selanjutnya, Babakal (2013) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa permainan edukatif merupakan jenis permainan yang mengandung nilai pendidikan. Dalam penelitiannya ia berhasil membuktikan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan siswa. Pada hakikatnya, anak usia SD tentu sangat senang bermain. Kondisi inilah yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran. Namun, tentunya harus dipilih permainan edukatif apa yang sesuai dengan materi ajar yang mampu meningkatkan aktivitas siswa di kelas.

Kaitannya dengan materi ASEAN, guru menerapkan permainan Tali ASEAN. Permainan ini bersifat edukatif sehingga cocok diterapkan dalam pembelajaran, dan secara khusus menyajikan materi ASEAN yang dikemas dengan baik dan menarik. Dalam mempelajari hal-hal baru pada materi, siswa menggunakan cara yang lebih asyik, seru, menyenangkan, dan berkesan. Kegiatan belajar siswa tidak lagi bersifat monoton. Metode diskusi bukan lagi menjadi metode yang membosankan bagi siswa, tetapi menjadi hal yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Permasalahan kedua tentang keberadaan buku pelajaran yang belum mampu menarik rasa ingin tahu siswa juga harus diatasi. Membaca buku berarti membuka ilmu baru. Apa jadinya nanti jika membaca saja tak diminati siswa? Pastilah ilmu tak akan berkembang. Solusinya adalah dengan menyajikan buku cerita. Siswa lebih senang membaca buku cerita daripada buku pelajaran sebab biasanya buku cerita lebih berwarna dan banyak gambarnya.

Buku cerita yang diberikan kepada siswa berjudul “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”. Buku ini dikemas secara menarik dengan menyajikan gambar, tokoh, dan informasi tentang ASEAN. Dengan membaca buku ini, siswa dapat mengetahui berbagai informasi tentang ASEAN yang dikemas melalui sebuah cerita. Buku cerita ini akan menarik perhatian dan keingintahuan siswa tentang isinya. Itu artinya membaca akan menjadi hal penting dan menyenangkan bagi mereka.

Masalah ketiga, yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan, dapat diatasi dengan menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN*. *Koper Edukasi ASEAN* merupakan satu paket media inovatif terdiri dari satu buah koper yang di dalamnya terdapat petunjuk penggunaan, buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”, permainan Tali ASEAN, dan buku saku ASEAN. Buku saku ASEAN adalah buku yang berisi catatan siswa pada saat bermain Tali ASEAN.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan *Koper Edukasi ASEAN* sebagai media inovatif yang sesuai dengan teori Piaget tentang tahapan perkembangan kognitif anak adalah menjelaskan cara penggunaan media

inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN Bantal Tahun Ajaran 2017/2018, mendeskripsikan besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN Bantal Tahun Ajaran 2017/2018.

Penggunaan *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Mulai dari buku cerita, permainan, hingga buku saku, masing-masing mempunyai peran penting sebagai solusi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Di samping itu, juga memberikan kontribusi guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi ajar.

B. Metode

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *pretest* dan *post test*. Bentuk desain kuasi eksperimen yang digunakan, yaitu *Time Series design*. Dalam *Times Series Design*, desain penelitian hanya menggunakan satu kelompok saja dan tidak memerlukan kelompok kontrol. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Bantal Tahun Ajaran 2017/2018. Sebelum diberi perlakuan, kelompok eksperimen dilaksanakan, terlebih dahulu siswa diberi *pretest*, setelah itu kemudian diberi perlakuan (*treatment*), yaitu *Koper Edukasi Asean*.

C. Hasil dan Pembahasan

Guna mengembangkan lebih lanjut, beberapa hal yang perlu disiapkan sebagai rancangannya adalah sebagai berikut:

1. Skenario cerita dikaitkan dengan materi ajar untuk menyusun buku cerita "*Asyiknya Keliling Asia Tenggara*", yang dilengkapi ilustrasi gambar sesuai dengan unsur-unsur cerita, dan dicetak dengan kertas warna agar lebih menarik.
2. Alat dan bahan untuk membuat permainan Tali ASEAN . Papan permainan membutuhkan papan kayu, akrilik, tali kor, gergaji, bor

- listrik, pasah listrik, penggaris, sedangkan kartu ASEAN dibuat menggunakan laptop, printer, gunting, dan kertas warna.
3. Buku saku ASEAN yang dibuat dengan mudah menggunakan laptop, printer, gunting, dan kertas warna.
 4. Koper sebagai tempat penyimpanan buku cerita, alat permainan, dan buku saku dibuat menggunakan papan tripleks yang dibentuk seperti koper.
 5. Sintaks atau langkah-langkah penggunaan *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran juga harus dipersiapkan. Sintaks ini harus berorientasi pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

Adapun sintaks penggunaan *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Sintaks Penggunaan Koper Edukasi ASEAN

No.	Tahapan	Kegiatan Belajar
1	Pembentukan kelompok	Siswa dibagi beberapa kelompok untuk berdiskusi
2	Pengerjaan tugas kelompok	Siswa berdiskusi mengerjakan tugas kelompok menggunakan media inovatif <i>Koper Edukasi ASEAN</i> : membaca buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”; bermain Tali ASEAN dan menulis jawabannya di lembar kerja kelompok; menulis rangkuman dan jawaban Tali ASEAN yang sudah benar di buku saku ASEAN
3	Presentasi hasil diskusi kelompok	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan saling memberi tanggapan
4	Pembahasan hasil diskusi kelompok	Siswa bersama guru membahas hasil presentasi dan diskusi kelompok
5	Pemberian penghargaan	Siswa mendapat penghargaan atas hasil diskusi kelompok

Secara lebih rinci, cara penggunaan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (5 kelompok)
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tugas kelompok yang harus dikerjakan dengan menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN*
- c. Setiap kelompok mendapat 1 set media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* yang terdiri atas satu buah koper, satu petunjuk penggunaan, satu buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”, satu permainan tali ASEAN, dan satu buku saku ASEAN
- d. Siswa membaca petunjuk penggunaan *Koper Edukasi ASEAN*
- e. Siswa membaca buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”

- f. Siswa bermain Tali ASEAN dan menulis hasil permainannya di lembar kerja kelompok. Siswa harus bermain hingga jawabannya benar semua
- g. Siswa menulis rangkuman materi dari buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara” serta jawaban yang sudah benar ketika bermain Tali ASEAN
- h. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan saling memberi tanggapan
- i. Siswa bersama guru membahas hasil presentasi dan diskusi kelompok
- j. Kelompok yang bermain Tali ASEAN dengan jawaban benar paling banyak, mendapat penghargaan

Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Aplikasi praktis media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn tentang ASEAN memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi apabila permainan tersebut digunakan sesuai dengan sintaks dan cara penggunaannya. Sintaks penggunaan *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut.

Tabel 3 Sintaks Penggunaan Koper Edukasi ASEAN dalam Pembelajaran

No.	Tahapan	Kegiatan Belajar
1	Pembentukan kelompok	Siswa dibagi beberapa kelompok untuk berdiskusi
2	Pengerjaan tugas kelompok	Siswa berdiskusi mengerjakan tugas kelompok menggunakan media inovatif <i>Koper Edukasi ASEAN</i> : membaca buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”; bermain Tali ASEAN dan menulis jawabannya di lembar kerja kelompok; menulis rangkuman dan jawaban Tali ASEAN yang sudah benar di buku saku ASEAN
3	Presentasi hasil diskusi kelompok	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan saling memberi tanggapan
4	Pembahasan hasil diskusi kelompok	Siswa bersama guru membahas hasil presentasi dan diskusi kelompok
5	Pemberian penghargaan	Siswa mendapat penghargaan atas hasil diskusi kelompok

Secara lebih rinci cara penggunaan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (5 kelompok)

2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tugas kelompok yang harus dikerjakan menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN*
3. Setiap kelompok mendapat 1 set media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* yang terdiri dari 1 buah koper, 1 petunjuk penggunaan, 1 buku cerita "Asyiknya Keliling Asia Tenggara", 1 permainan tali ASEAN, dan 1 buku saku ASEAN
4. Siswa membaca petunjuk penggunaan *Koper Edukasi ASEAN*
5. Siswa membaca buku cerita "Asyiknya Keliling Asia Tenggara"
6. Siswa bermain Tali ASEAN dan menulis hasil permainannya di lembar kerja kelompok. Siswa harus bermain hingga jawabannya benar semua
7. Siswa menulis rangkuman materi dari buku cerita "Asyiknya Keliling Asia Tenggara" serta jawaban yang sudah benar ketika bermain Tali ASEAN
8. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan saling memberi tanggapan
9. Siswa bersama guru membahas hasil presentasi dan diskusi kelompok
10. Kelompok yang bermain Tali ASEAN dengan jawaban benar paling banyak, mendapat penghargaan

Pembelajaran PKn menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Berikut deskripsi praktis dari setiap pertemuan yang telah dilakukan.

1. Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pertemuan pertama disesuaikan dengan jadwal pelajaran PKn, yaitu pada hari Rabu tanggal 10 Januari 2018. Pembelajaran PKn pada semester 2 ini dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat sebelumnya. Pada pertemuan ini, siswa belajar materi PKn tentang ASEAN, khususnya pada indikator: menjelaskan proses terbentuknya ASEAN, menyebutkan pendiri ASEAN, menyebutkan ibukota negara ASEAN, menyebutkan bendera negara ASEAN, dan menyebutkan bahasa resmi negara ASEAN.

Langkah-langkah pembelajaran PKn menggunakan *Koper Edukasi ASEAN* dimulai dengan kegiatan awal, yakni berdoa dan mengabsen siswa, mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan cakupan materi yang hendak dipelajari oleh siswa.

Kegiatan inti dimulai dengan siswa melakukan pengamatan pada peta dunia yang ditunjukkan oleh guru, menemukan pada peta letak negara-negara di Asia Tenggara, lalu menuliskan nama negara tersebut di papan tulis, mendengarkan penjelasan guru tentang tugas kelompok menggunakan *Koper Edukasi ASEAN*. Siswa berdiskusi menggunakan *Koper Edukasi ASEAN* dengan bimbingan guru. Siswa membaca petunjuk penggunaan media *Koper Edukasi ASEAN*, membaca buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”, bermain Tali ASEAN dengan 3 kartu ASEAN (ibu kota, bendera, dan bahasa resmi negara ASEAN), serta menulis rangkuman dan catatan di buku saku ASEAN. Siswa melakukan presentasi kelompok. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok dan menentukan pemenang permainan Tali ASEAN. Guru meluruskan jika terjadi kesalahpahaman dan memberi penguatan kepada siswa.

Kegiatan penutup diisi dengan menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan, menulis jurnal kegiatan siswa yang berisi tentang kejadian menarik dan kurang menarik selama PBM, memberi tugas rumah merangkum materi yang telah dipelajari, serta memberi informasi tentang materi untuk pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan Kedua

Pada hari Rabu tanggal 17 Januari 2018 telah dilaksanakan pembelajaran PKn menggunakan *Koper Edukasi ASEAN* untuk kedua kalinya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya menjadi acuan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berbeda dengan pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini siswa belajar materi PKn tentang ASEAN pada indikator: menjelaskan bentuk kerja

sama ASEAN, menjelaskan tujuan ASEAN, menyebutkan lagu kebangsaan negara ASEAN, menyebutkan lambang negara ASEAN, dan menyebutkan mata uang negara ASEAN.

Langkah-langkah pembelajaran PKn menggunakan *Koper Edukasi ASEAN* dimulai dengan kegiatan awal yakni berdoa dan mengabsen siswa, bertanya jawab dengan siswa tentang materi sebelumnya, penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta cakupan materi ajar yang akan dipelajari oleh siswa.

Kegiatan inti dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk berdiskusi menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN*. Siswa berdiskusi menggunakan *Koper Edukasi ASEAN* dengan bimbingan guru. Siswa membaca buku cerita "Asyiknya Keliling Asia Tenggara", bermain Tali ASEAN dengan 3 kartu ASEAN (lagu kebangsaan, lambang negara, dan mata uang negara ASEAN), serta menulis rangkuman dan catatan di buku saku ASEAN. Siswa melakukan presentasi kelompok. Siswa bersama guru membahas hasil diskusi kelompok dan menentukan pemenang permainan Tali ASEAN. Guru meluruskan jika terjadi kesalahpahaman dan memberi penguatan kepada siswa.

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan hasil dari proses belajar mengajar di kelas, menulis jurnal kegiatan siswa yang berisi tentang kejadian menarik dan kurang menarik selama proses belajar mengajar, memberi tugas rumah merangkum materi yang telah dipelajari, serta memberi informasi tentang materi untuk pertemuan berikutnya.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga merupakan pertemuan terakhir dari pembelajaran PKn menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN*. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Januari 2018. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat sebelumnya digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Pada

pertemuan ini, siswa mengulas materi PKn tentang ASEAN secara keseluruhan, sebelum mengerjakan soal evaluasi dari guru.

Langkah-langkah pembelajaran PKn menggunakan *Koper Edukasi ASEAN* dimulai dengan kegiatan awal, yakni berdoa dan mengabsen siswa, bertanya jawab dengan siswa tentang materi sebelumnya, penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta cakupan materi ajar yang akan dipelajari oleh siswa.

Kegiatan inti dilakukan dengan membagi siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk berdiskusi menggunakan 1 paket media inovatif *Koper Edukasi ASEAN*. Siswa membaca buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”, bermain Tali ASEAN, serta membaca kembali rangkuman dan jawaban Tali ASEAN yang benar di buku saku ASEAN. Pada pertemuan ini, siswa bermain Tali ASEAN lengkap dengan 6 kartu ASEAN untuk mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang sudah dipelajari. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum dipahami. Guru meluruskan jika terjadi kesalahpahaman, serta memberikan penguatan kepada siswa.

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan hasil pembelajaran di kelas. Pada kegiatan ini, siswa juga mengisi angket respons siswa terhadap media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* serta mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Kegiatan refleksi juga dilakukan oleh guru dan siswa pada akhir pembelajaran.

Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis

Analisis data hasil aplikasi praktis tertuang pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Perbandingan Nilai dan Ketuntasan Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Tindakan

No.	Sebelum Tindakan		Keterangan	Setelah Tindakan		Keterangan
	Nilai	Frekuensi		Nilai	Frekuensi	
1	31-40	2	Belum Tuntas	31-40	0	-
2	41-50	3	Belum Tuntas	41-50	0	-
3	51-60	1	Belum Tuntas	51-60	0	-
4	61-70	4	Tuntas	61-70	5	Tuntas

No.	Sebelum Tindakan		Keterangan	Setelah Tindakan		Keterangan
	Nilai	Frekuensi		Nilai	Frekuensi	
5	71-80	3	Tuntas	71-80	3	Tuntas
6	81-90	2	Tuntas	81-90	3	Tuntas
7	91-100	0	-	91-100	4	Tuntas
Nilai terendah	40	-	-	70	-	-
Nilai tertinggi	90	-	-	100	-	-
Jumlah	990	-	-	1260	-	-
Rata-rata	66	-	-	84	-	-
Tuntas	-	9	60%	-	20	100%
Belum Tuntas	-	6	40%	-	0	0%

Pada tabel di atas tampak jelas adanya peningkatan yang terjadi, baik pada nilai maupun ketuntasan belajar siswa. Hal ini berarti penggunaan *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn tentang materi ASEAN dapat meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama tiga pertemuan, pada hakikatnya sama-sama menggunakan media pembelajaran inovatif *Koper Edukasi ASEAN*. Namun, ada beberapa perbedaan yang disesuaikan dengan materi ajar yaitu:

Tabel 3.4 Perbedaan Proses Pembelajaran Menggunakan Koper Edukasi ASEAN

No	Perbedaan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	Materi ajar sesuai dengan indikator	a. Menjelaskan proses terbentuknya ASEAN b. Menyebutkan pendiri ASEAN c. Menyebutkan ibu kota negara ASEAN d. Menyebutkan bendera negara ASEAN e. Menyebutkan bahasa resmi negara ASEAN	a. Menjelaskan bentuk kerja sama ASEAN b. Menjelaskan tujuan ASEAN c. Menyebutkan lagu kebangsaan negara ASEAN d. Menyebutkan lambang negara ASEAN e. Menyebutkan mata uang negara ASEAN	Mengulas materi pada pertemuan 1 dan 2
2	<i>Koper Edukasi ASEAN</i>	Bermain Tali ASEAN dengan menggunakan 3 kartu ASEAN (ibukota negara, bendera negara, dan bahasa resmi negara ASEAN)	Bermain Tali ASEAN dengan menggunakan 3 kartu ASEAN (lagu kebangsaan, lambang negara, dan mata uang	Bermain Tali ASEAN dengan menggunakan 6 kartu ASEAN

No	Perbedaan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
			negara ASEAN)	
3	Kegiatan akhir	Menulis jurnal siswa	Menulis jurnal siswa	Mengisi angket respons siswa, mengerjakan soal evaluasi

Secara keseluruhan, penggunaan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn khususnya tentang ASEAN dapat meningkatkan pemahaman siswa, menjadikan kegiatan belajar lebih bervariasi yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa yang optimal.

Keberhasilan penggunaan media *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn telah dirangkum pada buku saku ASEAN, jurnal guru dan siswa, dan evaluasi hasil belajar siswa. Data tersebut berasal dari tiga kali pembelajaran/pertemuan yang dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan *Koper Edukasi ASEAN*.

1. Pertemuan Pertama

a. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pembelajaran pada pertemuan pertama, diperoleh hasil pengamatan yang menunjukkan adanya hal-hal menarik di kelas yaitu:

- 1) Siswa senang sekali belajar menggunakan *Koper Edukasi ASEAN*, karena sebelumnya mereka belum pernah belajar dengan media tersebut
- 2) Siswa sangat penasaran bermain Tali ASEAN, sehingga memaksa temannya agar segera menyelesaikan 1 kartu dan bergantian dengannya

Beberapa hambatan juga masih terdapat dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Masih ada beberapa siswa yang kebingungan bermain Tali ASEAN karena tidak mendengarkan penjelasan guru dengan baik
- 2) Siswa berebut Tali ASEAN pada saat bermain sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh

- 3) Masih ada satu kunci jawaban di belakang akrilik yang susah dibuka oleh siswa.
- 4) Ada satu kelompok yang tidak mau menulis hasil diskusi sebab jawabannya sama dengan kelompok lainnya
- b. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama, hal-hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada pertemuan kedua adalah:
 - 1) Menjelaskan cara bermain Tali ASEAN sedetail mungkin dan memastikan semua siswa memahaminya
 - 2) Menjelaskan bahwa semua siswa pasti bermain Tali ASEAN jadi harus bersabar menunggu gilirannya, dan menasihati siswa untuk menjaga suasana belajar di kelas agar tetap kondusif
 - 3) Menasihati bahwa hasil diskusi harus ditulis di lembar kerja kelompok agar lebih memahami materi
 - 4) Siswa diajari cara mengeluarkan/membuka kunci jawaban di belakang akrilik dengan hati-hati

2. Pertemuan Kedua

a. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pembelajaran pada pertemuan kedua, diperoleh hasil pengamatan yang menunjukkan adanya hal-hal menarik di kelas yaitu:

- 1) Siswa masuk kelas lebih awal dan membaca buku paket PKn. Padahal sebelumnya mereka malas membaca buku/materi PKn, namun sekarang lebih antusias melakukannya
- 2) Pada saat bermain Tali ASEAN, ternyata siswa lebih cepat menyelesaikannya dibanding minggu lalu sebab sebagian siswa sudah hafal materi sebelumnya

Beberapa hambatan juga masih terdapat dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Banyak siswa yang kecewa dan mengeluh karena hanya bermain 3 kartu ASEAN saja, mereka ingin bermain dengan semua kartu
- b. Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan kedua, hal-hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada pertemuan ketiga adalah:
 - 1) Menasihati dan memberi pengertian kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya mereka akan bermain Tali ASEAN dengan semua kartu

3. Pertemuan Ketiga

a. Hasil Pengamatan

Hasil pengamatannya, siswa sudah terbiasa menggunakan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran, lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru, mampu mengendalikan emosi dan bekerjasama dalam kelompok, serta memahami materi dan mendapat hasil belajar yang lebih baik.

- b. Nilai dan ketuntasan belajar siswa pada pertemuan ketiga sebagai berikut:

Tabel 3.2 Nilai dan Ketuntasan Belajar Siswa Setelah Tindakan

No.	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	31-40	0	-
2	41-50	0	-
3	51-60	0	-
4	61-70	5	Tuntas
5	71-80	3	Tuntas
6	81-90	3	Tuntas
7	91-100	4	Tuntas
Nilai terendah	70	-	-
Nilai tertinggi	100	-	-
Jumlah	1260	-	-
Rata-rata	84	-	-
Tuntas		15	100%
Belum Tuntas		0	0%

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn ternyata mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa dengan rata-rata kelas 84 serta ketuntasan belajar siswa menjadi 100%.

D. Penutup

Media inovatif yang sesuai dengan teori Piaget tentang tahapan perkembangan kognitif anak SD yang berada pada tahap operasional konkret adalah *Koper Edukasi ASEAN*. Media ini merupakan 1 paket media pembelajaran yang terdiri dari 1 buah koper, 1 buku cerita “Asyiknya Keliling Asia Tenggara”, 1 permainan Tali ASEAN, 1 buku saku ASEAN, dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya. Penggunaan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN Bantal Tahun Ajaran 2017/2018 dilakukan sesuai dengan sintaks yang terdiri atas 5 tahap, yaitu pembentukan kelompok, pengerjaan tugas kelompok, presentasi hasil diskusi kelompok, pembahasan hasil diskusi kelompok, dan pemberian penghargaan. Penerapan sintaks tersebut dilengkapi dengan cara penggunaannya yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn tentang materi ASEAN. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh, penggunaan media inovatif *Koper Edukasi ASEAN* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN Bantal Tahun Pelajaran 2017/2018. Terbukti dari nilai rata-rata kelas yang semula 66 menjadi 84, artinya meningkat sebesar 18 (21%), serta ketuntasan belajar yang semula 60% menjadi 100%, artinya meningkat sebesar 40%.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Khususnya kepada kepala sekolah dan guru-guru di Sekolah Dasar Negeri Bantal.

Daftar Referensi

- Anitah W., Sri. 2013. *Strategi Pembelajaran di SD Edisi 1 PDGK4105/ 4 SKS/ Modul 1-12*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Babakal, A. 2013. Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Aspek Perkembangan pada Anak Prasekolah di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro
- Danoebroto, S. W. 2015. Teori Belajar Konstruktivis. *P4TK Matematika*
- Nufiar, N., & Idris, S. (2016). Teacher Competence Test of Islamic Primary Teachers Education in State Islamic Primary Schools (MIN) of Pidie Regency. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(3), 309-320. doi:10.26811/peuradeun.v4i3.105
- Pono, N., dan Lutfi, M. 2012. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Metode Diskusi Kelompok terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Geometri Dimensi Tiga di MAN Kalimukti Kec. Cirebon. *Eduma*
- Prasetyo, K.A. 2016. *Drone Game Berbasis Coople untuk Meningkatkan Kompetensi Menghitung Pangkat Dua dan Akar Pangkat Dua Peserta Didik Kelas V Semester Gasal SDN Dadapayam 02 Kec.Suruh Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang
- Ruminiati. 2008. Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta
- Sani, Ridwan A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara Jakarta: Bumi Aksara
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasojo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322
- Steinbach, M., & Afroozeh, S. (2016). Comparative Education in the Educational Systems and Problems in Likenesses and Differences Between Regions of the World. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(3), 333-346. doi:10.26811/peuradeun.v4i3.107
- Susanti. 2014. Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Ogogili. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*

- Suzanne, R., & Nathalie, L. (2016). Multiculturalism as an Alternative A Cultural Orientation to Education in the Aspect of Culture as the Axiological Focus. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(3), 383-394. doi:10.26811/peuradeun.v4i3.111
- Tabrani ZA. (2013). Kebijakan Pemerintah dalam Pengelolaan Satuan Pendidikan Keagamaan Islam (Tantangan Terhadap Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah). *Serambi Tarbawi*, 1(2), 65-84.
- Winataputra, Udin.S. 2008. *Materi Pokok materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka